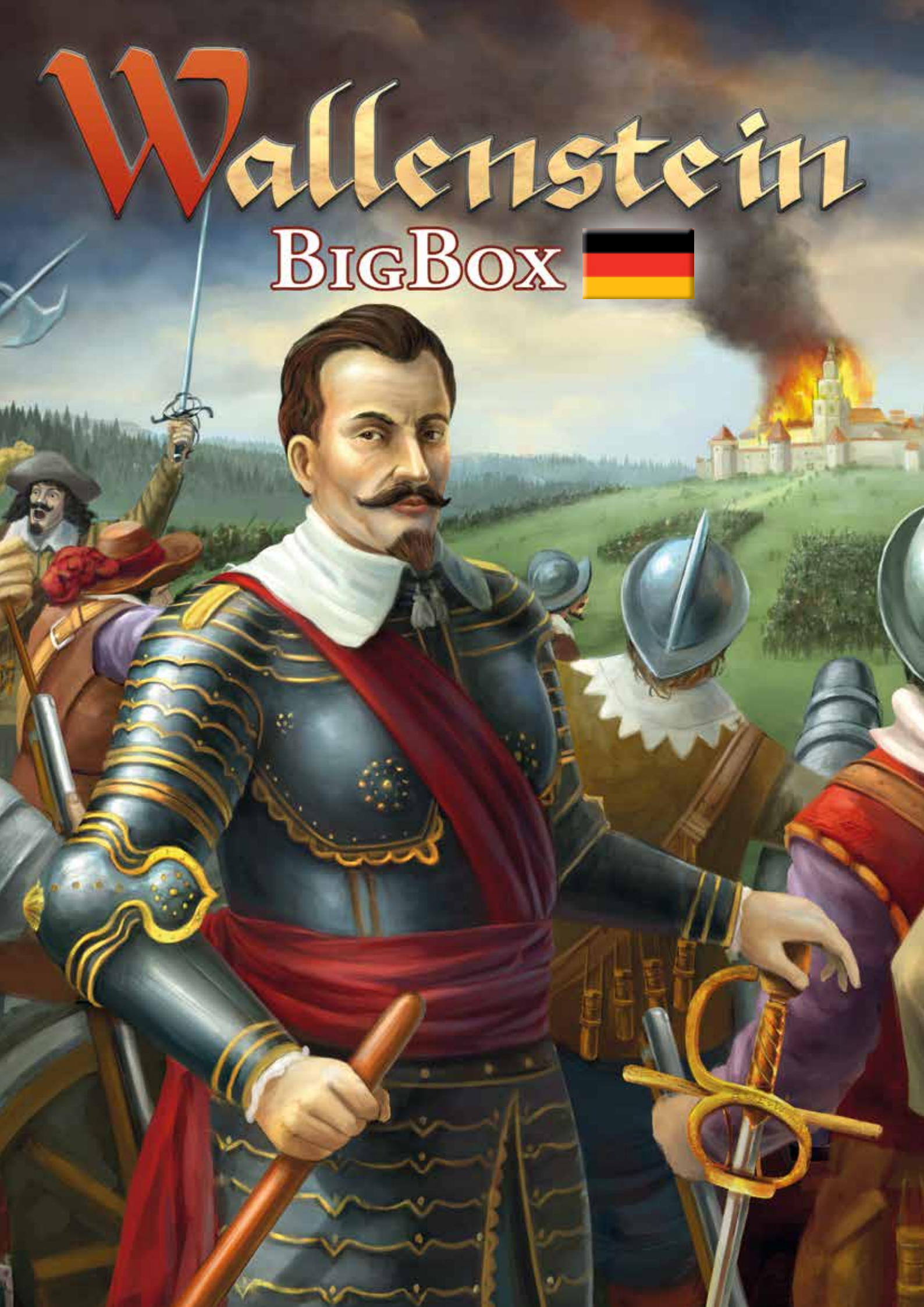
Wallenstein

BigBox



Spielmaterial

• **1 Spielplan –** zeigt die 5 Regionen Brandenburg, Sachsen, Österreich, Bayern und Kurpfalz. Jede Region hat 9 Länder. Einige Länder sind mit einer hellen Umrandung gekennzeichnet. Diese Länder spielen bei einem Spiel zu dritt nicht mit.

• **45 Länderkarten –** für jedes Land gibt es 1 Karte.

Rückseite und Vorderseite der Länderkarten

• **25 Münzkarten –** für jeden Spieler einen Satz à 5 Karten mit dem eigenen Wappen. Die Karten eines Satzes zeigen in ihrer unteren Hälfte 0-4 Münzen und sind in der oberen Hälfte blanko.

Rückseite und Vorderseite der Münzkarten

• **10 Aktionskarten –** werden benötigt, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der die Aktionen durchgeführt werden.

Rückseite und Vorderseiten der Aktionskarten

• **12 Ereigniskarten –** zeigen im oberen Teil ein Ereignis, das eine bestimmte Aktion beeinflusst. Der untere Teil zeigt den Getreideverlust der Spieler in der Winterrunde.

Ereignis

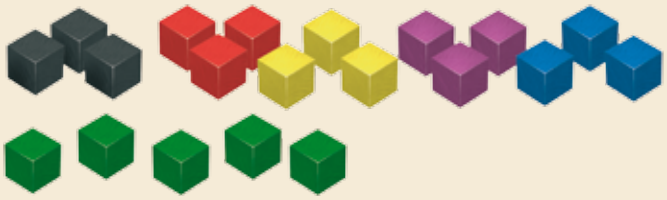
Getreideverlust für jeden Spieler im Winter

Rückseite und Vorderseiten der Ereigniskarten

• **5 Spielertableaus –** haben zwei unterschiedliche Seiten. Die Rückseite (Landschaft) wird zu Beginn des Spiels bei der Verteilung der Startländer genutzt.
Die Vorderseite wird im weiteren Verlauf des Spiels zur Planung der eigenen Aktionen verwendet.

• **310 Farbsteine –** je 62 in den 5 Spielerfarben. Sie stellen die Armeen dar.

• **20 grüne Farbsteine –** die Bauernarmeen (neutral).



• **15 Wappensteine** - für jeden Spieler 3 Stück in der eigenen Spielerfarbe.
Je einer wird benutzt als Siegpunktmarker, als Getreidemarker und als Heerführerfigur.

• **5 Vorteilsplättchen –** bieten ihrem Besitzer jeweils einen besonderen Vorteil.

• **80 Gebäudeplättchen –** 28 Paläste, 26 Kirchen und 26 Handelshäuser. Sie können in den Ländern errichtet werden und bringen ihrem Besitzer Siegpunkte.

• **42 Unruhemarker –** werden benötigt, um anzuzeigen, wie unruhig die Bauern in einem Land sind.

Palast *Kirche* *Handelshaus* *Unruhemarker*

• **60 Münzen –** 20 Münzen zu 1 Taler, 20 Münzen zu 2 Taler, 20 Münzen zu 5 Taler.

• **1 dreiteiliger Würfelturm –** zur Durchführung der Kämpfe.

• **1 Stoffbeutel**

• **1 Spielanleitung**

Der Würfelturm besteht aus den 3 Teilen Trichter, Turm aus Karton und Auffangschale, die vor jedem Spiel zusammengesetzt werden.

Schale und Trichter des Würfelturmes bestehen – anders als hier abgebildet – aus durchsichtigem Kunststoff, damit alle Spieler einen besseren Einblick in die Kampfergebnisse haben. Die Abbildungen des Würfelturmes zeigen die Kunststoffteile aus technischen Gründen in Schwarz.

Spielziel

Als Heerführer im Dreißigjährigen Krieg versuchen die Spieler die Vorherrschaft zu sichern und als erfolgreichster Heerführer das Beste für sich herauszuschlagen.
Dazu ist es erforderlich, nicht nur möglichst viele Länder zu kontrollieren, sondern auch das eigene Reich zu entwickeln. Das geschieht durch den Bau von Palästen, Kirchen und Handelshäusern.
Demjenigen, der in den 5 Regionen jeweils die meisten Gebäude einer Sorte errichtet, winken wertvolle Bonus-Siegpunkte.

Spielvorbereitung

Länder im Spiel

Spielen nur **3 Personen** mit, werden **bestimmte Länderkarten nicht benötigt** und kommen aus dem Spiel. Die betroffenen Länder sind auf dem Spielplan mit einem Symbol gekennzeichnet und durch eine helle Linie begrenzt.

Sie dürfen im Spiel **nicht** betreten werden, d.h. in diese Länder dürfen keine Armeen gezogen werden.

Beim Spiel zu dritt werden folgende Länderkarten aussortiert: Bremen, Holstein, Lüttich, Burgund, Konstanz, Fm. Bayern, Steiermark, Tirol.

Beispiel: Bm. Lüttich spielt bei 3 Spielern nicht mit

Material für jeden Spieler

Jeder Spieler erhält das **Spielertableau** in der Farbe seiner Wahl, seine **Armeen** (62 Würfel in der entsprechenden Farbe), seine **Heerführerfigur**, seinen Satz **Münzkarten** (0-4 Münzen) und folgendes Startkapital:

bei **3 Spielern** erhält jeder ..... **18 Taler,**

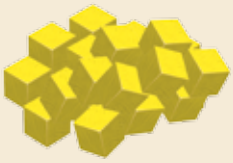
bei **4 Spielern** erhält jeder ..... **15 Taler,**

bei **5 Spielern** erhält jeder ..... **12 Taler.**

Armeen und **Münzen** der Spieler werden stets **offen** sichtbar gehalten. Nicht benötigtes Spielermaterial (bei weniger als 5 Spielern) wird zurück in die Schachtel gelegt.

1 Heerführerfigur und 5 Münzkarten

18 Taler (bei 3 Personen)



62 Armeen

Verteilung der Startländer

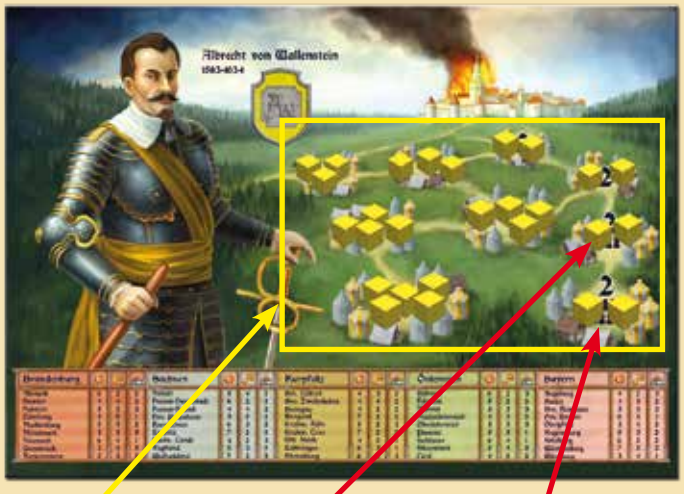
Die **Länderkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt, die beiden obersten Karten aufgedeckt.

Auf der **Rückseite jedes Spielertableaus** befinden sich neben dem Bild des Heerführers 9 Orte in einer Landschaft, jeweils mit Zahlen gekennzeichnet. Je nach Spielerzahl werden 7 bis 9 dieser Orte mit der aufgedruckten Anzahl Armeen belegt. In einem Ort platzierte Armeen bilden eine Gruppe.

Diese Armeen werden folgendermaßen auf die Startländer verteilt: Reihum – beginnend beim Ältesten – nimmt jeder Spieler entweder **eine** der beiden offenen Länderkarten oder die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Nun setzt er **eine beliebige** Armeegruppe von seinem Spielertableau in das entsprechende Land auf dem Spielplan.

Die ausgewählten Länderkarten nimmt jeder Spieler auf die Hand. Wurde eine der beiden offenen Karten gewählt, wird sie durch eine neue vom Stapel ersetzt.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis jeder Spieler alle seine Armeegruppen auf dem Spielplan platziert hat. Die restlichen Armeen bilden jeweils den eigenen Vorrat.



9 Orte für die Aufstellung der Startarmeen

Dieser Ort wird nur bei einem Spiel zu dritt besetzt.

Dieser Ort wird nur bei einem Spiel zu dritt oder viert besetzt.

Anmerkung: Sollte man sich noch unsicher sein, welche Länder man am besten auswählt, kann man „Die Verteilung der Startländer“ weglassen und nach der vorgegebenen Startaufstellung spielen. Diese Aufstellung befindet sich auf Seite 14.

Die restlichen Länderkarten (sie gehören noch keinem Spieler) werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die dazugehörigen Länder können im Verlauf des Spiels erobert werden.

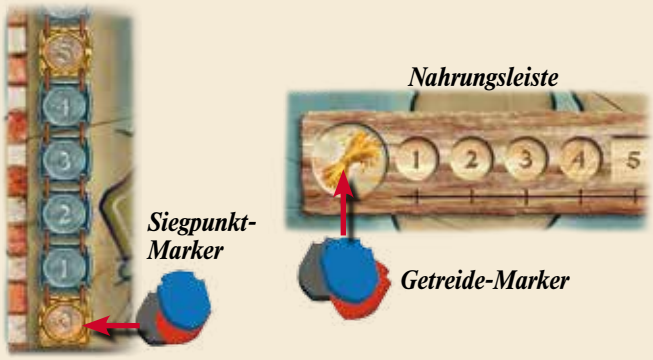
Alle Spieler **drehen** nach der Verteilung der Startländer ihr Spielertableau auf die andere Seite **um,** so dass dort die Aktionsfelder sichtbar sind.

Anmerkung: Sollte ein Spieler die beiden selben offenen Karten wie in der vorherigen Runde zur Auswahl haben, darf er beide verdeckt unter den Stapel legen und deckt dafür die nächsten zwei Karten auf.

Die Vorderseite eines Spielertableaus:
Sie zeigt 10 Aktionsfelder, 1 Versteigerungsfeld sowie eine Übersicht der Länder

Siegpunkt- und Getreide-Marker

Ein Wappenstein wird als Siegpunktmarker auf das Feld "0" der Siegpunktleiste gelegt, einer als Getreidemarker auf das linke Feld "0" der Nahrungsleiste.



Würfelturm

Die grünen Bauernarmeen werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Dann erhält der Würfelturm seine Grundfüllung.

Je **7 Spielerarmeen jedes Spielers** sowie **10 Bauernarmeen** werden **zusammen** in den Turm geworfen.
Herausgefallene Armeen kommen zurück in den jeweiligen Vorrat des Spielers bzw. der Bauern.

Beispiel: Beim Spiel zu dritt werden 31 Würfel vor Spielbeginn in den Würfelturm geworfen.

Münzen

Die Münzen dienen als Zahlungsmittel für die verschiedenen Aktionen. Die nicht an die Spieler verteilten Münzen werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

Ereigniskarten

Die Ereigniskarten werden gemischt und als **verdeckter** Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die **obersten 4 Ereigniskarten** des Stapels werden **aufgedeckt** und neben dem Spielplan bereitgelegt.
Während der folgenden 3 Runden wird jeweils eines dieser Ereignisse **für alle Spieler** wirksam sein.
In der 4. Runde (Winter) zeigt die dann noch übrig gebliebene Ereigniskarte an, wie viel Getreide jeder Spieler in diesem Winter verliert.

Beispiel: Die obersten 4 Ereigniskarten werden offen ausgelegt.

Die **Aktionskarten** und die **Vorteilsplättchen** werden bereitgelegt.

10 Aktionskarten

5 Vorteilsplättchen

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 2 Jahre, aufgeteilt in insgesamt 8 Runden: Nach 3 Runden (Frühling, Sommer und Herbst) folgt eine Zwischenrunde (Winter) mit Wertung. Danach werden 4 weitere Runden gespielt.

Frühling, Sommer und Herbst

Jede dieser drei Runden verläuft in den gleichen Schritten:

- **Aktionskarten auslegen**
- **Vorteilsplättchen auslegen**
- **Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**
- **Ereignis bestimmen**
- **Spielerreihenfolge festlegen**
- **Aktionen durchführen**

Aktionskarten auslegen

Aktionen stellen die wesentlichen Handlungsmöglichkeiten der Spieler dar. Alle **10 Aktionen** sind auf den Spielertableaus abgebildet. Jeder Spieler kann jede dieser Aktionen einmal pro Runde in seinem Gebiet durchführen.

Die **Reihenfolge**, in der diese Aktionen stattfinden, wird **jede Runde neu** bestimmt. Dazu werden die 10 Aktionskarten verdeckt gemischt und die obersten 5 Karten der Reihe nach **offen** auf den **Feldern 1 bis 5** am unteren Spielfeldrand ausgelegt. Daneben (auf die Felder 6 bis 10) werden die restlichen **5 Karten verdeckt** abgelegt.

Anmerkung: Die Auslage zeigt an, wann welche Aktionen abgehandelt werden; zuerst Nummer 1, dann 2 usw. Die fünf ersten Aktionen sind für alle sichtbar und können deshalb in die Überlegung einbezogen werden, wie man die eigenen Aktionen auf seine Länder verteilt. Die fünf verdeckten Aktionskarten werden erst im weiteren Verlauf des Spiels nach und nach aufgedeckt.

Beispiel einer Auslage der 10 Aktionskarten

Vorteilsplättchen auslegen

Die Vorteilsplättchen werden **gemischt** und der Reihe nach **offen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Sie werden später von den Spielern **ersteigert** und haben **zwei** Bedeutungen. Zum einen bestimmt das Feld, auf dem ein Plättchen liegt, die **Position** in der Spielerreihenfolge, zum anderen zeigen die Plättchen, welchen **Vorteil** der Spieler durch sie für die **aktuelle Runde** bekommt:

+1 Taler

der Spieler bekommt bei der Aktion „Steuern einziehen“ 1 Taler mehr.

+1 Getreide

der Spieler bekommt bei der Aktion „Getreide einziehen“ 1 Getreide mehr.

6 Armeen

der Spieler bekommt bei der Aktion „5 Armeen aufstellen“ nun 6 Armeen.

+1 Armee beim Angriff

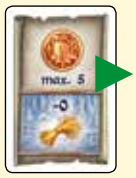
als angreifender Spieler bekommt man bei den Aktionen „Kampf/Bewegung A und B“ jeweils 1 Armee zusätzlich (vom eigenen Vorrat) in den Turm.

+1 Armee beim Verteidigen

als verteidigender Spieler bekommt man bei gegnerischen Aktionen „Kampf/Bewegung A und B“ jeweils 1 Armee zusätzlich (vom eigenen Vorrat) in den Turm.

*Anmerkung: Wird eine Aktion durch ein Ereignis **und** durch eine Sonderkarte beeinflusst, wird **zuerst das Ereignis** angewendet und **danach die Wirkung der Sonderkarte.***

7 Taler



5 Taler

6 Taler

Beispiel: Arne treibt in Burgund Steuern ein. Burgund bringt ihm 7 Taler. Das aktuelle Ereignis begrenzt jedoch die Steuereinnahmen auf max. 5 Taler. Da Arne diese Runde die Sonderkarte „+1 Taler“ besitzt, kassiert er deshalb 1 Taler mehr, also insgesamt 6 Taler.

Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben

Die Spieler planen nun gleichzeitig und geheim, welche der zehn Aktionen sie in welchem ihrer Länder stattfinden lassen wollen.

Dazu sucht sich jeder Spieler eine der eigenen Länderkarten aus, in dem die gewünschte Aktion stattfinden soll. Diese Karte legt er **verdeckt** auf das betreffende Aktionsfeld des eigenen Tableaus. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Aktionsfelder belegt sind.

Eine **Aktion**, die ein Spieler in seinem Reich **nicht stattfinden** lassen möchte, deckt er mit einer seiner **Münzkarten** ab. Die Münzen haben in diesem Falle keine Bedeutung.

Anmerkung: Sollte der seltene Fall eintreten, dass man nicht genügend Karten hat, um alle zehn Aktionsfelder abzudecken, lässt man entsprechend Felder frei. Für diese Aktionen gilt das Gleiche wie für Aktionsfelder, die mit Münzkarten abgedeckt sind.

Es gibt folgende Aktionen:

Palast bauen

Der Spieler zahlt 3 Taler in den allgemeinen Vorrat und platziert einen Palast in dem gewählten Land.

Aktion: Palast bauen

Kirche bauen

Der Spieler zahlt 2 Taler und platziert eine Kirche.

Aktion: Kirche bauen

Handelshaus bauen

Der Spieler zahlt 1 Taler und platziert ein Handelshaus.

Aktion: Handelshaus bauen

Ein Gebäude, egal ob Palast, Kirche oder Handelshaus, darf nur auf einen **unbesetzten** Bauplatz gelegt werden. Jedes Land hat 1 bis 3 solcher Bauplätze. In einem Land darf **kein** Gebäude **mehrfach** gebaut werden.

Beispiel: In Bremen wird eine Kirche gebaut. Danach gibt es in Bremen noch Platz für 1 weiteres Gebäude. Dort darf noch ein Palast oder ein Handelshaus gebaut werden.

Getreide einziehen

Der Spieler erhält die Einheiten Getreide gutgeschrieben, die auf der gewählten Länderkarte angegeben sind. Sein Getreide-Marker wandert auf der Nahrungsleiste entsprechend viele Felder vor.

Aktion: Getreide einziehen

Steuern einziehen

Der Spieler erhält so viele Taler aus dem allgemeinen Vorrat, wie auf der Länderkarte angegeben.

Aktion: Steuern einziehen

Wenn ein Spieler in einem Land Getreide oder Steuern einzieht, **kann** es dort zu einem **Aufstand** kommen. *(Siehe Kampfregeln Seite 11.)*

Auf jeder Länderkarte ist angegeben, wie viel Getreide und Steuern eingezogen werden.

Ist es zu **keinem** Aufstand gekommen oder wurde ein Aufstand erfolgreich **niedergeschlagen**, wird nun **ein Unruhemarker** in das Land gelegt.

5 Armeen aufstellen

Der Spieler zahlt **3 Taler** und stellt **5 Armeen** aus dem eigenen Vorrat in dem gewählten Land auf.

3 Armeen aufstellen

Der Spieler zahlt **2 Taler** und stellt **3 Armeen** in dem gewählten Land auf.

1 Armeen aufstellen/bewegen

Zunächst zahlt der Spieler **1 Taler** und stellt **1 Armee** in dem gewählten Land auf. **Außerdem** darf er danach **von diesem Land aus** Armeen in **ein** angrenzendes **eigenes** Land ziehen *(kein Kampf erlaubt!)*.

Generell gilt bei **Armeebewegungen**:
- Es werden beliebig viele Truppen in ein Nachbarland verschoben, allerdings muss stets **mindestens 1 Armee zurückbleiben**.
- In einem Land dürfen sich **beliebig viele** Armeen aufhalten.

Kampf/Bewegung -A-

Der Spieler darf aus dem betreffenden Land Armeen in **ein** angrenzendes Land ziehen. Handelt es sich bei dem angrenzenden Land nicht um ein eigenes (neutral oder Land eines Mitspielers), kommt es zum Kampf *(siehe Abschnitt Kampfregeln Seite 11)*. Auch hier **muss** mindestens **1 Armee** in dem Ausgangsland **zurückbleiben**.

Kampf/Bewegung -B-

Es gilt das Gleiche wie unter -A- beschrieben.

Auf jedem der 10 Aktionsfelder des Tableaus muss nun – soweit möglich – 1 Karte verdeckt liegen. Auf ein Feld darf nicht mehr als 1 Karte gelegt werden.

Gebot auf Spielerreihenfolge abgeben

Außerdem **muss** jeder Spieler **verdeckt** ein Gebot auf die **Spielerreihenfolge inklusive Vorteilsaktion** machen. Er legt hierzu eine seiner nicht verwendeten Münz- oder Länderkarten verdeckt auf das Versteigerungsfeld seines Tableaus.

Unruhemarker

Aktion: 5 Armeen aufstellen

Aktion: 3 Armeen aufstellen

Aktion: 1 Armee aufstellen/ Armeen bewegen

Aktion: Kampf/ Bewegung A

Aktion: Kampf/ Bewegung B

Versteigerungsfeld

Beispiel: Dirk möchte in dieser Runde Steuern einziehen. Sein Land Burgund erlaubt es ihm, 7 Taler als Steuer zu kassieren. Er entscheidet sich dafür, dies auszuführen und legt seine Länderkarte „Burgund“ verdeckt auf das Aktionsfeld „Steuern einziehen“ seines Spielertableaus. Das bedeutet auch, dass er in Burgund in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen kann, denn die Karte liegt ja schon auf seinem Tableau.

■ Ereignis bestimmen

Die offen liegenden Ereigniskarten (je nach Runde noch 2, 3 oder 4) werden gemischt und eine davon gezogen. Diese Karte wird offen auf das Ereignisfeld des Spielplans gelegt. Sie zeigt an, welches Ereignis diese Runde gilt. Das Ereignis verändert in dieser Runde bestimmte Aktionen für alle Mitspieler. Die übrigen Ereigniskarten werden offen neben den Spielplan gelegt.

Die Ereigniskarten werden auf Seite 15 ausführlich erklärt.

Spielerreihenfolge festlegen

Die Spieler decken nun ihre Gebote auf (die Karte auf dem Versteigerungsfeld) und zahlen den aufgedruckten Preis an die Bank; wer eine Länderkarte aufdeckt, zahlt nichts.

Je nach Höhe des Gebotes (höchstes Gebot fängt an) suchen sich die Spieler nacheinander ihren Platz in der Spielerreihenfolge aus (Feld 1 bis 5) und **tauschen** das dort liegende **Vorteilsplättchen** gegen ihre **Heerführerfigur** aus. Übrig gebliebene Vorteilsplättchen werden für diese Runde beiseite gelegt.

Spieler mit einer **Länderkarte als Gebot** sind **vor** denen an der Reihe, die eine **Münzkarte ohne Münze** gespielt haben.

Danach kommen noch diejenigen an die Reihe, die **keine Karte als Gebot** gespielt haben **(das kann nur passieren, wenn Spieler nicht genug Länderkarten besitzen)**.

Haben mehrere Spieler **die gleiche Karte als Gebot** gespielt, werden die Heerführerfiguren der betroffenen Spieler in den Stoffbeutel gegeben gemischt und nacheinander herausgezogen. In dieser Reihenfolge suchen sich die Spieler ein Feld aus.

Die Position seiner Heerführerfigur auf dem Spielplan zeigt an, welche Stelle der Spieler in der Spielerreihenfolge einnimmt. Nicht besetzte Felder (bei 3 und 4 Spielern) bleiben unberücksichtigt.

Anmerkung: Der Vorteil, eine Länderkarte als Gebot einzusetzen, liegt darin, dass man einerseits kein Geld zahlen muss, andererseits aber trotzdem vor denen an der Reihe ist, die eine Münzkarte „0“ gespielt haben. Der Nachteil ist aber, dass nun alle Spieler wissen, in welchem Land der Spieler diese Runde keine Aktion durchführt.

Beispiel: Nimmt ein Spieler das Vorteilsplättchen, das auf Feld 1 liegt, ist er der Startspieler dieser Runde.

Beispiel für ein Spiel zu Dritt: Die Spielerreihenfolge lautet in dieser Runde Rot – Blau – Schwarz.

Aktionen durchführen

Die Aktionen werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der die Aktionskarten am Spielfeldrand ausliegen. Jede Aktion wird von **allen** Spielern **gemäß der Spielerreihenfolge** durchgeführt, **bevor** die nächste Aktion von allen Spielern der Reihe nach durchgeführt wird.

Wer eine Aktion durchführen kann, muss dies auch tun. Kann ein Spieler eine Aktion **nicht** oder **nur teilweise** durchführen, **fällt** sie für diesen Spieler **in dieser Runde aus**.

Wurde eine Aktion von allen Spielern zu Ende ausgeführt, wird die entsprechende Aktionskarte zur Seite gelegt und die nächste verdeckte Aktionskarte wird aufgedeckt.

Sind alle 10 Aktionen durchgeführt worden, ist eine Runde beendet. Jeder erhält seine Heerführerfigur zurück und gibt das Vorteilsplättchen zurück.

Die Ereigniskarte der beendeten Runde wird aus dem Spiel genommen.

Die Aktionskarten werden neu gemischt und es beginnt die nächste Runde.

Wurde gerade die Herbst-Runde beendet, kommt es nun zur Winterrunde (siehe Seite 10).

Anmerkung: Ein Spieler deckt seine Länderkarte der aktuellen Aktion erst dann auf, wenn er an der Reihe ist.

Die Länderkarten auf dem Spielertableau werden erst nach der 10. Aktion zurück auf die Hand genommen. Ausnahme: Ein Spieler verliert ein Land durch Eroberung. In diesem Fall muss er die entsprechende Karte sofort dem Eroberer aushändigen.

Haben alle Spieler ihre Aktion durchgeführt, wird die entsprechende Aktionskarte beiseitegelegt und die nächste verdeckte Aktionskarte aufgedeckt.

Anmerkung: Nach dem Herbst bleiben die Heerführerfiguren bis zum Ende der Winterrunde stehen, weil diese Spielerreihenfolge auch während des Winters gilt.

Winterrunde

In dieser Runde werden die Länder der Spieler mit Getreide versorgt oder es drohen Aufstände. Außerdem kommt es zu einer Wertung.

Versorgung der Länder mit Getreide

Zunächst erleiden die **Getreidevorräte** aller Spieler einen **Verlust**. Die noch übrig gebliebene vierte Ereigniskarte zeigt an, wie viele Einheiten Getreide bei jedem Spieler entfernt werden. Die Zählsteine auf der Nahrungsleiste werden entsprechend zurückgesetzt.

Nun muss jeder **pro eigenem Land 1 Einheit Getreide** vorweisen. Kann ein Spieler das **nicht** für **jedes** seiner Länder tun, kommt es in seinem Reich zu einem oder mehreren **Aufständen** *(siehe Kampfregeln Seite 11).*

Aufstände

Die Anzahl der Länder mit einem Aufstand sowie die Heftigkeit der Aufstände wird mit Hilfe der Versorgungstabelle auf dem Spielplan ermittelt *(siehe auch nebenstehende Tabelle).*

Der linke Nachbar zieht **verdeckt** so viele Karten aus allen Länderkarten (keine Blanko-Länderkarten!) des betroffenen Spielers, wie die ermittelte »Anzahl Länder mit Aufstand« angibt. **In diesen Ländern** kommt es nun zu einem **Aufstand** *(siehe Kampfregeln Seite 11).*

Kommt es bei einem Spieler zu mehreren Aufständen, legt er selbst die Reihenfolge der Durchführung fest. Sind mehrere Spieler im Winter von Aufständen betroffen, werden diese gemäß der letzten Spielerreihenfolge aus der Herbstrunde durchgeführt.

Wertung

Die Spieler erhalten nun Siegpunkte für ihre Länder und Gebäude sowie für die Mehrheit einer Gebäudesorte in einer Region:

Jedes eigene Land ..... **1 Siegpunkt (SP.)**
Jedes Gebäude ..... **1 SP.**
Die **meisten Paläste** in einer Region* ..... **3 SP.**
Die **meisten Kirchen** in einer Region* ..... **2 SP.**
Die **meisten Handelshäuser** in einer Region* ..... **1 SP.**

* Bei Gleichheit bekommt jeder am Gleichstand beteiligte Spieler die entsprechende Anzahl Siegpunkte **minus 1 SP.** Die Siegpunkte werden sofort auf der Siegpunktleiste abgetragen.

Versorgungstabelle

Beispiel: In diesem Winter erleiden alle Spieler einen Getreideverlust von 3 Einheiten.

Anmerkung: Sind mehrere Spieler im Winter von Aufständen betroffen, werden diese gemäß der letzten Spielerreihenfolge aus der Herbstrunde durchgeführt.

Beispiel: Dirk besitzt 9 Länder, verfügt aber in diesem Winter nur über 7 Einheiten Getreide. Damit hat er 2 unversorgte Länder (linke Spalte der Tabelle). Deshalb kommt es in einem seiner Länder zu einem Aufstand (mittlere Spalte). Der linke Nachbar zieht zufällig eine Länderkarte. In diesem Land befindet sich ein Unruhemarker.

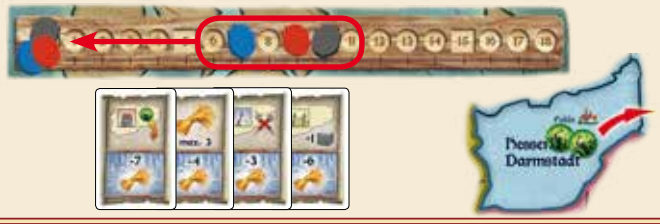
Der stattfindende Aufstand ist ein Kampf von Dirks Armeen gegen so viele Bauernarmeen wie Unruhemarker im gezogenen Land liegen plus der in der rechten Spalte angegeben (in diesem Falle gegen 1+2=3 Bauernarmeen).

Jahresende

Nach den ersten 4 Runden werden nun 4 **neue Ereigniskarten** aufgedeckt, die Zählsteine auf der Nahrungsleiste aller Spieler werden zurück auf „0“ gesetzt und sämtliche **Unruhemarker** werden aus den Ländern entfernt.

Dann folgen 4 weitere Runden (Frühling, Sommer, Herbst und Winter), die im Winter mit der zweiten und letzten Wertung enden.

Nach 4 Runden: 4 neue Ereigniskarten, alle Unruhemarker entfernen, Getreide-Marker zurücksetzen.



Kampfregeln

Allgemeines zum Würfelturm

Alle Kämpfe werden mit Hilfe dieses Turms ausgetragen. Ein Spieler nimmt hierzu **alle beteiligten Armeen** (Farbsteine des Angreifers und des Verteidigers) **in die Hand** und wirft sie **zusammen mit allen Farbsteinen,** die gerade in der Schale liegen, in den Turm.
Dabei werden durch die Einsätze im Würfelturm einerseits einige dieser Farbsteine zurückgehalten, andererseits fallen Farbsteine mit heraus, die schon vorher im Turm liegen geblieben waren. Daraus resultiert ein zufälliges Farbsteinergebnis.

Wichtig ist, dass der Turm nicht absichtlich geleert wird (erst nach dem Spiel!). Sollten einmal während des Spieles unabsichtlich Farbsteine herausfallen, bleiben diese einfach in der Schale liegen. Sie werden beim nächsten Kampf wieder mit in den Turm geworfen.

Wann kommt es zum Kampf?

In folgenden Situationen kommt es zu einem Kampf:

- **Spieler gegen Spieler** – Armeen eines Spielers werden in ein Land eines Mitspielers gezogen, d.h. in ein Land, in dem bereits andere Armeen stehen.
- **Spieler gegen ein neutrales Land** – Armeen eines Spielers werden in ein Land gezogen, in dem es keine Armeen gibt (so ein Land gehört niemandem und ist damit neutral).
- **Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand].** Ein Aufstand in einem Land des Spielers kann zwei Ursachen haben:
  - **Getreide/Steuern einziehen** – Ein Spieler zieht Getreide oder Steuern in einem Land ein, in dem sich schon mindestens 1 Unruhemarker befindet;
  - **Unterversorgung im Winter** – Ein Spieler kann im Winter nicht all seine Länder mit Getreide versorgen.

Teilnahme am Kampf

- **Spieler gegen Spieler oder neutrales Land**

Der Angreifer kämpft immer mit allen Armeen, die er in das Land gezogen hat.
Dazu kommen alle Armeen des Verteidigers in dem umkämpften Land.
Ist das Land neutral, kommt stattdessen 1 Bauernarmee aus dem allgemeinen Vorrat mit in den Turm.

Außerdem werden bei jedem Kampf **alle in der Schale liegenden Armeen** mit in den Turm geworfen.

- **Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand]**

Der **Spieler** ist hier der **Verteidiger** und setzt alle Armeen seines betroffenen Landes ein.
Dazu werden so viele Bauern aus dem Vorrat genommen, wie sich Unruhemarker vor dem Aufstand in dem Land befinden.

Anmerkung: Um ein Land anzugreifen, braucht man mindestens 2 Armeen in dem Ausgangsland: eine, die man in das Zielland setzt, und eine, die in dem eigenen Land zurückbleibt.

Achtung:
Bauernarmeen werden niemals in ein Land gesetzt!
Selbst wenn Bauern einen Kampf/Aufstand gewinnen, kommen überzählige Bauernarmeen in dieser Situation aus der Turmschale zurück in den allgemeinen Vorrat.

• **Aufstand im Winter**

Findet dieser Aufstand in einer Winterrunde statt, kommt noch eine Anzahl Bauern gemäß der Versorgungstabelle auf dem Spielplan hinzu.

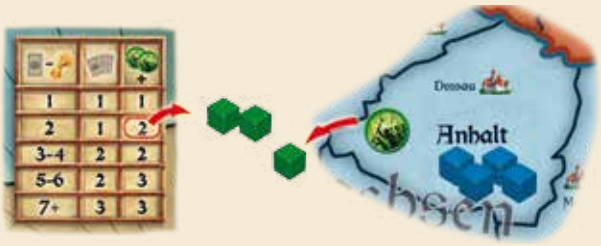
Auch hier werden **alle** Armeen aus der Turmschale mit hineingeworfen.

Beispiel: Dirk erhebt Steuern in Lüneburg. Dort liegen jedoch bereits 2 Unruhemarker. Es kommt zum Aufstand. Dirk wirft seine 4 Armeen aus Lüneburg mit 2 Bauernarmeen und dem, was in der Turmschale liegt, zusammen in den Turm. Gewinnt er diesen Kampf, behält er sein Land und ein weiterer Unruhemarker kommt hinzu.

Das Ergebnis und die Folgen werden ermittelt

Um das Kampfergebnis zu ermitteln, werden die herausgefallenen Armeen von Angreifer und Verteidiger in der Turmschale gezählt. **Die Partei mit mehr Armeen hat gewonnen.**

Dabei werden **Armeen unbeteiligter Parteien nicht berücksichtigt** und bleiben in der Turmschale liegen.



Beispiel: Arne fehlen im Winter 2 Einheiten Getreide. Sein Land Anhalt wird zufällig ausgewählt und es kommt dort zum Aufstand. Es kämpfen insgesamt 3 Bauernarmeen (2 gemäß Tabelle plus 1 wegen des Unruhemarkers in dem Land) .

• **Spieler gegen Spieler oder neutrales Land**

Herrscht in dem Land des Verteidigers **keine Unruhe**, zählen alle **Bauernarmeen** in der Turmschale **für den Verteidiger** *(diese Bauern werden bei Verlusten zuerst abgebaut, übrige Bauern kommen zurück in den Vorrat).*

Die Partei mit insgesamt weniger Armeen in der Schale ist unterlegen. Ihre Armeen kommen aus der Schale zurück in den entsprechenden Vorrat.

Die andere Partei hat zwar gewonnen, verliert aber auch die gleiche Anzahl Armeen wie die unterlegene Partei und legt sie zurück in den Vorrat.

Seine übrigen Armeen platziert der Sieger in dem umkämpften Land. Er erhält bzw. behält die Karte dieses Landes.

Endet ein Kampf **unentschieden**, kommen **alle** Armeen **beider** Parteien aus der Turmschale zurück in den Vorrat. In dem umkämpften Land werden **alle** vorhandenen **Gebäude, Armeen** und **Unruhemarker entfernt.** Die Länderkarte kommt zurück in den Vorrat.

Anmerkung: Sollte die Verteidigerseite zwar gewonnen haben, jedoch nur Bauern in die Schale gefallen sein, dann gilt das Ergebnis als unentschieden.

Beispiel: Blau zieht mit 4 Armeen von Anhalt nach Kursachsen, das Gelb gehört. Es kommt zum Kampf, alle angreifenden (4 x Blau) und alle verteidigenden Armeen (3 x Gelb) werden zusammen in den Turm geworfen. Als Ergebnis fallen 3 blaue Armeen, 1 gelbe Armee und 1 grüne (Bauern)armee in die Turmschale.
Da in Kursachsen zurzeit keine Unruhe herrscht, kämpfen Bauernarmeen auf Seiten des Verteidigers mit. Trotzdem gewinnt Blau (3 : 2). Die gelbe, die grüne sowie 2 blaue Armeen kommen zurück in den jeweiligen Vorrat. Die übrig gebliebene blaue „Siegerarmee" wird nach Kursachsen gestellt. Blau bekommt die Länderkarte Kursachsen von Spieler Gelb.

• **Bauern erheben sich gegen einen Spieler [Aufstand]**

Gewinnen die Bauern oder gibt es ein Unentschieden, werden alle beteiligten Armeen aus der Turmschale zurück in den Vorrat gelegt. Alle Gebäude und Unruhemarker werden aus dem Land entfernt. Die Länderkarte kommt zurück in den Vorrat.
Gewinnt der Spieler, stellt er seine restlichen Armeen aus der Turmschale zurück in das Land.

Anmerkung: Wechselt ein Land seinen Besitzer, muss die entsprechende Länderkarte sofort ausgehändigt werden, selbst wenn diese auf dem Spielertableau liegen sollte.

Spielende

Nach der zweiten Winterrunde, und damit nach der zweiten Wertung, ist das Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand liegt der Spieler vorne, der mehr Taler besitzt.

Spielübersicht

Spielvorbereitung

1. eventuell Länderkarten sortieren (3 Spieler)

2. Material verteilen; jeder Spieler erhält:
- Spielertableau, Heerführerfigur und 62 Armeen
- Münzen:18 bei 3 Spielern
  15 bei 4 Spielern
  12 bei 5 Spielern
- 1 Satz Münzkarten (von „0“ bis „4“ Taler)

3a. Länder nach Wahl verteilen
- 9 Länder mit Armeegruppen besetzen bei 3 Spielern
- 8 Länder besetzen bei 4 Spielern
- 7 Länder besetzen bei 5 Spielern, **oder**

3b. Länder nach Vorgabe verteilen (siehe unten)

4. Würfelturm füllen: mit 7 Armeen pro Spieler und 10 Bauernarmeen (herausgefallene Würfel kommen zurück in den Vorrat.)

5. Vier Ereigniskarten ziehen

Rundenübersicht

1. Frühling
- **Aktionskarten auslegen**
- **Vorteilsplättchen auslegen**
- **Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**
- **Ereignis bestimmen**
- **Spielerreihenfolge festlegen**
- **Aktionen durchführen**

2. Sommer – wie Frühling

3. Herbst – wie Frühling

4. Winter
- Getreideverlust ggfs. mit Aufständen
- Siegpunktvergabe
- Unruhemarker entfernen
- Vier neue Ereignisse ziehen
- Getreidemarker auf „0“ setzen

5. Jahresende bzw. nach dem zweiten Jahr: Spielende

Vorgegebene Startverteilung der Länder

Wir empfehlen die Verwendung dieser Länderverteilung für Einsteiger.

In den nebenstehenden Tabellen ist jeweils links der Ländername und rechts daneben die Anzahl Armeen angegeben, die in dem Land platziert werden.

Jeder erhält noch die entsprechenden Länderkarten.

Startaufstellung für 3 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C	
Land	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*
Gft. Mark	5	Strassburg	5	Augsburg	5
Osnabrück	4	Mittelmark	4	Böhmen	4
Oberösterreich	4	Paderborn	4	Lüneburg	4
Passau	3	Baden	3	Salzburg	3
Erwbm. Trier	3	Breisgau	3	Würzburg	3
Erzbm. Köln	2	Lothringen	2	Kärnten	2
Niederösterreich	2	Hessen-Kassel	2	Lausitz	2
Sächs. Lande	2	Neumark	2	Mecklenburg	2
Vogtland	2	Vorpommern	2	Schlesien	2

für 4 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C		Spieler D	
Land	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*
Lüneburg	5	Oberösterreich	5	Bm. Zweibrücken	5	Augsburg	5
Holstein	4	Grafschaft Mark	4	Böhmen	4	Oberpfalz	4
Württemberg	4	Schlesien	4	Hm. Paderborn	4	Osnabrück	4
Mecklenburg	3	Kärnten	3	Erzbm. Köln	3	Kursachsen	3
Wolfenbüttel	3	Tirol	3	Strassburg	3	Salzburg	3
Anhalt	2	Erzbm. Trier	2	Hessen-Darmstadt	2	Bremen	2
Baden	2	Lausitz	2	Lothringen	2	Fm. Bayern	2
Mittelmark	2	Niederösterreich	2	Passau	2	Vogtland	2

für 5 Spieler

Spieler A		Spieler B		Spieler C		Spieler D		Spieler E	
Land	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*	*Land*	*#Armeen*
Gft. Mark	5	Augsburg	5	Altmark	5	Lothringen	5	Hm. Paderborn	5
Böhmen	4	Mecklenburg	4	Erzbm. Trier	4	Bm. Zweibrücken	4	Oberösterreich	4
Schlesien	4	Würzburg	4	Neumark	4	Kärnten	4	Osnabrück	4
Erzbm. Köln	3	Bremen	3	Bm. Lüttich	3	Baden	3	Salzburg	3
Lausitz	3	Hessen-Darmstadt	3	Kursachsen	3	Niederösterreich	3	Wolfenbüttel	3
Mähren	2	Holstein	2	Anhalt	2	Burgund	2	Hessen-Kassel	2
Vogtland	2	Regensburg	2	Mittelmark	2	Steiermark	2	Passau	2

Die Ereigniskarten (Basisspiel)

Die Ereigniskarten haben zwei Funktionen. Im oberen Teil wird gezeigt, wie eine bestimmte Aktion in der laufenden Runde modifiziert wird.

Der untere Teil zeigt die Höhe der Getreideverluste, die jeder Spieler im Winter erleidet.

Da zu Beginn eines Jahres alle vier kommenden Ereigniskarten aufgedeckt werden, haben die Spieler die Möglichkeit ihre Spielweise bei Bedarf darauf abzustimmen. Sie sind diesen Ereignissen also nicht „auf Gedeih und Verderb“ ausgeliefert.

Doch die Aktionen der Spieler können nicht nur durch Ereignisse beeinflusst werden, auch Vorteilsplättchen wirken auf Aktionen.

Deshalb ist die Reihenfolge wichtig, in der die Modifikationen abgehandelt werden. Es gilt: Erst wird das Ereignis berücksichtigt und dann die Wirkung der Vorteilsplättchen.

Beispiel: Der Spieler erhält 6 Armeen.

Beim Bau eines Handelshauses wird 1 Unruhemarker aus dem Land entfernt.

Getreideverlust im Winter: 5 Einheiten

Beim Bau eines Handelshauses wird 1 Unruhemarker aus dem Land entfernt.

Getreideverlust im Winter: 7 Einheiten

Bei einem Angriff auf ein neutrales Land werden 2 Bauernarmeen in den Turm geworfen.

Getreideverlust im Winter: 3 Einheiten

Wird ein Land mit einem Palast angegriffen, erhält der Verteidiger eine zusätzliche Armee aus seinem Vorrat, die mit in den Turm geworfen wird.

Getreideverlust im Winter: 2 Einheiten

Wird ein Land mit einem Palast angegriffen, erhält der Verteidiger eine zusätzliche Armee aus seinem Vorrat, die mit in den Turm geworfen wird.

Getreideverlust im Winter: 6 Einheiten

Länder mit einer Kirche dürfen diese Runde nicht angegriffen werden.

Getreideverlust im Winter: 3 Einheiten

Bei der Aktion „Steuern einziehen“ bekommt man höchstens 5 Taler, auch wenn das Land höhere Einkünfte hat.

Getreideverlust im Winter: 0 Einheiten

Bei der Aktion „Steuern einziehen“ bekommt man mindestens 6 Taler, auch wenn das Land niedrigere Einkünfte hat.

Getreideverlust im Winter: 2 Einheiten

Länder mit einer Kirche dürfen diese Runde nicht angegriffen werden.

Getreideverlust im Winter: 4 Einheiten

Bei der Aktion „Getreide einziehen“ werden mindestens 4 Einheiten gutgeschrieben, auch wenn das Land niedrigere Einkünfte hat.

Getreideverlust im Winter: 3 Einheiten

Bei der Aktion „Getreide einziehen“ werden höchstens 3 Einheiten gutgeschrieben, auch wenn das Land höhere Einkünfte hat.

Getreideverlust im Winter: 4 Einheiten

Bei den Aktionen „5 bzw. 3 Armeen kaufen“ bekommt man nur 3 bzw. 2 Armeen.

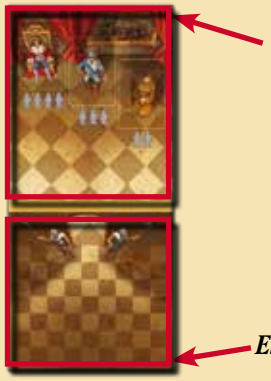
Getreideverlust im Winter: 1 Einheit

Am Kaiserhof - Erweiterungsmodul 1

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

- **1 Kaiserhof** – im unteren Bereich befindet sich die Empfangshalle, in der die Höflinge Zugang zum Audienzsaal, der sich im oberen Bereich befindet, erbitten.
  Im Audienzsaal ist zusätzlich Platz für 3 ausliegende Gunstkarten.



Audienzsaal mit Platz für 3 Gunstkarten. Die Kartenplätze sind mit 4, 3 oder 2 Höflingen gekennzeichnet.

Empfangshalle

- **5 Ergänzungstableaus** – diese erweitern die aus dem Grundspiel bekannten Spielertableaus um 3 Aktionsmöglichkeiten.

Auf dem Ergänzungstableau sind drei Kartenablageflächen abgebildet, die Aktionsfelder.

- **35 Höflinge aus Holz** – je 7 pro Spielerfarbe.
  Höflinge können am Kaiserhof eingesetzt werden, um Gunstkarten zu erwerben.

- **21 Gunstkarten** – bieten ihrem Besitzer jeweils einmalig einen besonderen Vorteil. Jede Gunstkarte ist im unteren Bereich zusätzlich mit einer Ziffer versehen.
  Die Gunstkarten werden auf Seite 20 erklärt!

Rückseite und Vorderseiten der Gunstkarten

- **15 Würfelturmkarten** – zur Umwandlung von Armeen in Höflinge.

Rückseite und Vorderseiten der Würfelturmkarten

Spielvorbereitung

Der Aufbau des Grundspiels bleibt unverändert.

Der **Kaiserhof** wird neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält zusätzlich zum Material des Grundspiels:

- **1 Ergänzungstableau**
- **7 Höflinge** in seiner Spielerfarbe, sowie
- **3 Würfelturmkarten**

Das Ergänzungstableau legen die Spieler an ihre Spielertableaus an, die Höflinge und die Würfelturmkarten legen sie bereit. Nicht benötigte Würfelturmkarten und Höflinge (bei weniger als 5 Spielern) werden zurück in die Schachtel gelegt.

Wird die Grundfüllung für den Würfelturm durchgeführt, erhält jeder Spieler **pro herausgefallener eigener Armee einen Höfling,** den er aus **seinem** Vorrat in die Empfangshalle des Kaiserhofs stellt. Die Armeen aus der Würfelturmschale nehmen die Spieler zurück in ihren Vorrat.

Die **Gunstkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Beispiel: Bei der Grundfüllung des Würfelturms fallen 2 grüne Bauernarmeen, 2 blaue Armeen von Frank, 2 rote Armeen von Dirk und 1 lila Armee von Anika in die Würfelturmschale. Frank und Dirk stellen je 2 ihrer Höflinge in die Empfangshalle des Kaiserhofs und Anika 1. Die Armeen entfernen sie aus der Würfelturmschale und stellen sie zurück in ihren Vorrat.

Spielablauf

Der gewohnte Spielablauf wird in den Runden **Frühling, Sommer und Herbst** durch **2 zusätzliche Schritte** ergänzt. Die Zwischenrunde (**Winter**) bleibt **unverändert.**

Die beiden zusätzlichen Schritte:

- **Gunstkarten auslegen**
- **Aktionen am Kaiserhof durchführen**

Der Schritt „**Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben**“ wird um das Planen der Aktionen auf dem Ergänzungstableau erweitert.

An welcher Stelle im Spiel diese Schritte durchgeführt werden, zeigt die nebenstehende Auflistung.

Aktionskarten auslegen
Sonderkarten auslegen
Gunstkarten auslegen
Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben
Ereignis bestimmen
Spielerreihenfolge festlegen
Aktionen am Kaiserhof durchführen
Aktionen durchführen

Die zusätzlichen Schritte im Einzelnen

Gunstkarten auslegen

Die drei obersten Gunstkarten vom Stapel werden gezogen und **offen** auf die Kartenfelder im Audienzsaal des Kaiserhofs gelegt.

Dabei kommt die Karte mit der **höchsten** Zahl auf das Feld mit den **vier** Höflingen; die Karte mit der **nächstniedrigeren** Zahl auf das Feld mit den **drei** Höflingen und die **niedrigste** Karte auf das nun noch **freie** Feld.

Die Gunstkarte mit der Ziffer 10 kommt auf das Feld mit den 4 Höflingen, die Ziffer 8 auf das Feld mit den 3 Höflingen und die Ziffer 2 auf das Feld mit den 2 Höflingen.

Aktionen auf Spieler- und Ergänzungstableau planen, Gebot abgeben

Wenn die Spieler ihre Aktionen auf dem Spielertableau planen, werden auch die Aktionen auf dem Ergänzungstableau geheim und gleichzeitig geplant.

Dabei **muss** jedes Aktionsfeld des Ergänzungstableaus (sofern möglich) mit **1 Karte** belegt werden.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus ermöglichen es, **Armeen in Höflinge** umzuwandeln und an den kaiserlichen Hof zu entsenden. Es können 1, 2 oder 3 Armeen umgewandelt werden.

Je nach gelegter Karte werden im Schritt „**Aktionen am Kaiserhof durchführen**“ unterschiedliche Aktionen ausgeführt:

Länderkarten

Hat der Spieler eine **Länderkarte** auf eines der Aktionsfelder gelegt, entfernt er aus dem gewählten **Land sofort** so viele **eigene** Armeen, wie gefordert. Nun nimmt er die entsprechende Anzahl eigener Höflinge und stellt sie in die Empfangshalle des Kaiserhofes. Die Armeen legt er zurück in seinen Vorrat.

In dem gewählten Land muss dabei immer **mindestens 1 Armee** stehen bleiben.

Würfelturmkarten

Liegt eine **Würfelturmkarte*** auf einem der Felder des Ergänzungstableaus aus, entfernt der Spieler **(vorsichtig!)** so viele **eigene Armeen** aus der **Würfelturmschale** wie benötigt. Er stellt auch hier die entsprechende Anzahl eigener Höflinge in die Empfangshalle des Kaiserhofes und legt die Armeen zurück in seinen Vorrat.

Münzkarten

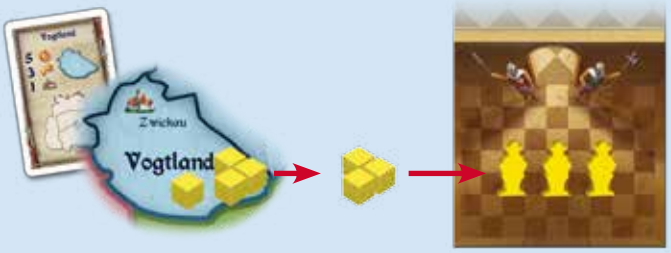
Möchte oder kann ein Spieler **keine** Armeen in Höflinge umwandeln, legt er eine Münzkarte auf dem Ergänzungstableau aus. Er führt **keine Aktion** durch. Die **Taler** auf der Münzkarte werden in diesem Fall **nicht** berücksichtigt.

Kann eine Aktion **nicht vollständig** durchgeführt werden (z.B. weil nicht genügend Armeen im Land/ Würfelturmschale vorhanden sind oder der Vorrat an Höflingen nicht ausreicht), so wird sie **nicht ausgeführt**.

Die 3 Aktionsfelder des Ergänzungstableaus:

1 Armee umwandeln | *2 Armeen umwandeln* | *3 Armeen umwandeln*

Pro eingesetzter Armee darf ein Höfling entsendet werden.
Achtung: Die Karten auf dem Ergänzungstableau werden quer abgelegt!



Barbara hat die Länderkarte „Vogtland“ auf ihrem Ergänzungstableau ausgelegt. Da sie das Aktionsfeld „3 Armeen umwandeln“ gewählt hat, entfernt sie 3 Armeen aus dem Vogtland und stellt dafür 3 ihrer Hofbeamten in die Empfangshalle des Kaiserhofes. Im Vogtland hat sie nun nur noch 1 Armee.

Auf dem Aktionsfeld „2 Armeen umwandeln“ hat Barbara eine Würfelturmkarte platziert. Sie entfernt 2 Armeen aus der Würfelturmschale und stellt dafür 2 ihrer Höflinge in die Empfangshalle des Kaiserhofes.

**Eine Würfelturmkarte auf den Spielertableaus (Grundspiel) hat dieselbe Wirkung wie eine Münzkarte; die Aktion wird nicht ausgeführt.*

Eine Würfelturmkarte auf dem Versteigerungsfeld wird wie eine Münzkarte „0“ behandelt.

Das dritte Aktionsfeld hat Barbara mit einer Münzkarte belegt. Hier führt sie keine Aktion aus.

Aktionen am Kaiserhof durchführen

Ist die Spielerreihenfolge festgelegt, beginnt die Durchführung der Aktionen am Kaiserhof. Dabei werden die Kaiserhofaktionen abgehandelt, **bevor** die Aktionen des Grundspiels durchgeführt werden.

Die Aktionen am Kaiserhof werden in **zwei Teile** gegliedert:

1. Karten aufdecken und Höflinge entsenden

Die Spieler decken nun in Spielerreihenfolge **nacheinander** all ihre Karten auf dem Ergänzungstableau auf und führen die Aktionen, wie beschrieben, aus.

Der Startspieler beginnt. Er dreht **zuerst** die Karte auf dem **„3 Armeen umwandeln“**-Feld um und führt diese aus. Dann folgt das **„2 Armeen umwandeln“**-Feld und zum Schluss das **„1 Armee umwandeln“**-Feld. Hat er **alle** seine Aktionen durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der erste Teil endet, wenn alle Spieler die Aktionen ihres Ergänzungstableaus ausgeführt haben, es folgt Teil 2:

2. Die Gunst des Hofes nutzen

Der Spieler mit den **meisten** Höflingen in der **Empfangshalle** des Kaiserhofs darf als **erster** um die Gunst des Kaisers buhlen. Alle anderen folgen in absteigender Anzahl ihrer Höflinge (bei Gleichstand gilt die Spielerreihenfolge des Grundspiels).

Der Spieler am Zug zieht **all** seine Höflinge von der Empfangshalle in den Audienzsaal. Nun darf er um die Gunst des Kaisers bitten; das heißt, er **kann eine** der ausliegenden **Gunstkarten** auswählen, muss es aber nicht. Wenn er eine Karte vom Tableau wählt, stellt er so viele seiner Höflinge zurück in seinen Vorrat, wie auf dem Feld unter der Karte angegeben. Die Gunst der Karte **muss** er, soweit möglich, **sofort** nutzen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Sind alle ausliegenden Gunstkarten vergeben, endet Teil 2.
Haben alle Spieler ihre Aktionen am Kaiserhof durchgeführt, werden alle Höflinge, die sich noch im Audienzsaal befinden, zurück in die Empfangshalle gestellt. Alle noch offen ausliegenden Gunstkarten werden vom Tableau entfernt und aus dem Spiel genommen. Danach wird die Runde wie gewohnt fortgesetzt.

Barbara hat eine Münzkarte, eine Würfelturmkarte und eine Länderkarte auf ihrem Ergänzungstableau ausliegen. Insgesamt darf sie 5 Höflinge in die Empfangshalle entsenden.

Da Barbara (gelb) die meisten Höflinge entsendet hat, darf sie beginnen. Sie zieht alle ihre Höflinge aus der Empfangshalle in den Audienzsaal und entscheidet sich für die Karte mit der Ziffer 8. Sie nimmt die Karte und die drei benötigten Höflinge vom Tableau. Anschließend führt sie die Karte aus. Danach ist Dirk (rot) an der Reihe. Er hat die zweithöchste Anzahl Höflinge und zieht sie in den Audienzsaal. Er wählt die Karte mit der Ziffer 2, nimmt die benötigten Höflinge vom Tableau und führt die Karte aus.

Frank und Anika haben dieselbe Anzahl Höflinge in der Empfangshalle stehen. Da Frank aber in der Spielerreihenfolge des Grundspiels vor Anika an der Reihe ist, darf er seine blauen Höflinge in den Audienzsaal ziehen. Allerdings kann er die Karte mit der Ziffer 10 nicht nehmen und ausführen, die Anzahl seiner Höflinge reicht nicht aus.

Auch Anika zieht ihre Höflinge in den Audienzsaal, obwohl sie die Gunstkarte nicht erwerben kann.

Spielende

Spielende und Siegbedingungen bleiben gegenüber dem Grundspiel unverändert.

Die Gunstkarten (Erweiterung „Am Kaiserhof“)

Gunstkarten **müssen** grundsätzlich **sofort** genutzt werden. **Ausnahmen bilden die Ziffern 4, 10, 11 und 18.**

Ziffer 1:
Die für diese Runde ausliegende Ereigniskarte darf sofort entfernt werden. Das Ereignis findet nicht statt.
Der Spieler darf die Ereigniskarte aber auch liegen lassen.

Ziffer 4:
Aus einem beliebigen eigenen Land wird ein Unruhemarker entfernt.
Besitzt der Spieler kein Land, in der ein Unruhemarker liegt, darf er die Karte behalten und den nächsten Unruhemarker abwehren. Dann kommt sie aus dem Spiel.

Ziffer 12:
3 kostenlose Armeen werden in ein eigenes oder neutrales Land gesetzt.
Besetzt der Spieler ein neutrales Land, nimmt er sich die entsprechende Länderkarte kampflos.

Ziffern 2, 9, 16:
Die angegebene Anzahl Münzen darf sofort genommen und in den eigenen Vorrat gelegt werden.

Ziffern 3, 8, 14:
Die angegebene Anzahl Armeen aus dem eigenen Vorrat darf vorsichtig in die Würfelturmschale gelegt werden.

Ziffern 5, 15, 20:
Die angegebene Menge Getreide wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Getreide-Marker wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Nahrungsleiste vorgezogen.

Ziffern 6, 13, 19:
Die angegebene Anzahl Siegpunkte wird dem Spieler sofort gutgeschrieben. Sein Spielstein wird die entsprechende Anzahl Felder auf der Siegpunktleiste vorgezogen.

Ziffern 7, 17, 21:
Das abgebildete Gebäude darf, nach den bekannten Bauregeln, sofort kostenlos in einem eigenen Land errichtet werden.

Ziffern 10, 11, 18:
In dieser Runde kann der Spieler bei der Aktion „Kampf/Bewegung A/B“, bzw „A“ + „B“ nicht angegriffen werden.
Am Rundenende kommt die Karte aus dem Spiel.

Landsknechte - Erweiterungsmodul 2

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

- **5 Sätze von je 4 verschiedenen Karten**

Vorderseiten:

Rückseite:
(mit Heerführer-Wappen)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **einen Satz von 4 Karten** und legt diese geordnet (siehe Bild) als Stapel offen vor sich hin, die Karte mit dem **leeren Banner als oberste.**

Spielablauf

Nach **jeder** Festlegung der Spielerreihenfolge prüft jeder Spieler nach, ob er Länder in mindestens **4 verschiedenen Regionen** hat.

In diesem Fall schiebt er die **oberste** Karte **unter** den Stapel und erhält in der Spielerreihenfolge nach Wahl **einen** der auf der **neuen** Karte abgebildeten Boni.

Sind die Bedingungen **nicht** erfüllt, bleibt die alte Karte oben liegen. *Anmerkung: Dann gibt es natürlich auch keinen Bonus!*

Nach dem Winter sortiert jeder Spieler seine Karten wie zu Spielbeginn.

Anmerkung: Im Spiel mit „Am Kaiserhof“: Vor den Hofaktionen!

Boni:

Heerführer - Erweiterungsmodul 3

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

• **5 Heerführer**

• **30 Denkmäler**

• **5 Übersichten**

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Heerführer und 6 Denkmäler in seiner Farbe. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler noch eine Übersicht.

Heerführer platzieren:

a) Wird mit festen Startländern gespielt, so darf jeder Spiel er nach Festlegung der Spielerreihenfolge seinen Heerführer in der Spielerreihenfolge in ein beliebiges eigenes Land einsetzen.

b) Wird mit wählbaren Startländern gespielt, so muss der Spieler jedesmal, wenn er ein Land gewählt hat, entscheiden, ob der Heerführer dort platziert wird oder nicht. Später kann er dort nicht mehr platziert werden.

Spielablauf

■ **Eigene Aktionen planen und Gebot abgeben:** Die bestehenden Aktionsmöglichkeiten für ein Land werden durch die Anwesenheit des Heerführers in dem Land aufgewertet.

Palast bauen

Man zahlt 2 Taler in den allgemeinen Vorrat und platziert einen Palast in dem gewählten Land.

Kirche bauen

Man zahlt 1 Taler und platziert eine Kirche in das gewählte Land.

Handelshaus bauen

Man platziert ein Handelshaus in ein gewähltes Land, ohne bezahlen zu müssen.

Getreide einziehen

Man erhält eine Einheit Getreide mehr gutgeschrieben, als auf der gewählten Länderkarte angegeben ist.
Der Getreide-Marker des Spielers wandert auf der Nahrungsleiste entsprechend viele Felder vor.

Steuern einziehen

Man erhält einen Taler mehr aus dem allgemeinen Vorrat als auf der Länderkarte angegeben.

6 Armeen aufstellen

Man zahlt 3 Taler und stellt 6 Armeen aus dem eigenen Vorrat in dem gewählten Land auf.

4 Armeen aufstellen

Man zahlt 2 Taler und stellt 4 Armeen in dem gewählten Land auf.

2 Armeen aufstellen/bewegen

Zunächst zahlt man 1 Taler und stellt 2 Armeen in dem gewählten Land auf.

Nach jeder Runde muss der Heerführer in ein eigenes Land bewegt werden:

Wird er in ein **benachbartes eigenes** Land gezogen, hat er das Land im Triumph verlassen, und ihm wird in dem eben verlassenen Land ein Denkmal gebaut.

Dieses Denkmal bleibt erhalten, wenn das Land von einem anderen Spieler (ohne Heerführer) erobert wird oder wenn das Land dem Spieler durch Unruhen verloren geht.

Nur wenn ein anderer Heerführer das Land betritt, hat er das Denkmal erobert. Der erobernde Spieler nimmt das Denkmal vom Plan und legt es vor sich ab.

Wird er in ein **nicht benachbartes eigenes** Land gezogen, ist er aus dem Land geflohen. Dann wird ihm kein Denkmal gebaut.

Verliert ein Spieler ein Land, in dem gerade sein Heerführer steht, wird der Heerführer ohne Errichtung eines Denkmals aus dem Land genommen. Nach Beendigung des Winters, wird der Heerführer (im Zweifel in der aktuellen Spielerreihenfolge) wieder in ein beliebiges eigenes Land eingesetzt.

Spielende

Jedes eigene Denkmal auf dem Spielplan und jedes eroberte Denkmal eines anderen Spielers zählt einen Siegpunkt.

= 7 Siegpunkte

Basisspiel • Seite 2-13

Spielübersicht & Ereigniskarten Übersicht (Basisspiel) • Seite 14-15

Erweiterungsmodul 1 – Am Kaiserhof • Seite 16-19

Gunstkarten Übersicht (Erweiterung 1) • Seite 20

Erweiterungsmodul 2 – Landsknechte • Seite 21

Erweiterungsmodul 3 – Heerführer • Seite 22-23

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved